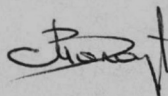


На правах рукописи



МАЛАЩЕНКО Владимир Владимирович

ФЕНОМЕН ИГРЫ В ПРОЗЕ ГЕРМАНА ГЕССЕ

(«ДЕМИАН», «КЛЯЙН И ВАГНЕР»,

«ПОСЛЕДНЕЕ ЛЕТО КЛИНГЗОРА»)

10.01.03 – литература народов стран зарубежья

(западноевропейская и американская)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание ученой степени

кандидата филологических наук

Калининград

2008

Работа выполнена в Российском государственном университете имени
Иммануила Канта (г. Калининград)

- Научный руководитель: доктор филологических наук, профессор
Грешных Владимир Иванович
- Официальные оппоненты: доктор филологических наук, профессор
Чугунов Дмитрий Александрович
(Воронежский государственный универси-
тет)
- кандидат филологических наук, доцент
Потёмина Марина Сергеевна
(Российский государственный университет
им. И. Канта)
- Ведущая организация: Удмуртский государственный университет
(г. Ижевск)

Защита состоится «27» октября 2008 г. в 12⁰⁰ часов на заседании дис-
сертационного совета К 212.084.04. при Российском государственном уни-
верситете им. И. Канта по адресу: 236022, г. Калининград, ул. Чернышев-
ского, д. 56, факультет филологии и журналистики, ауд. 231.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Российско-
го государственного университета имени Иммануила Канта.

Автореферат разослан «24» сентября 2008

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КГУ



0000510574

Ученый секретарь
диссертационного совета

О.Л. Кочеткова

Общая характеристика работы

Герман Гессе - этот интеллектуальный отшельник в литературе XX века - стоит особняком, занимая совершенно особую позицию наставника и учителя жизни в своей проповеди идеи гармонии, которая способна устранить дихотомию вселенной, расщепленной на Бога и Дьявола, Добро и Зло, Свет и Тьму. К подобному гармоническому универсуму Гессе шел всю жизнь, постепенно «нащупывая» путь в ранней повести «Петер Каменцинд» (1904), продираясь сквозь религиозно-философскую символическую декларативность «Демияна», ницшеанскую, аполлонически - дионисийскую экстазийность, экспрессионизм «Кляйна и Вагнера», «Последнего лета Клингзора», внешний аморализм, намеренную эпатажность «Степного волка» (следует помнить, что «имморализм» Гессе 1910-1920-х годов – это необходимое слагаемое его морализма), выходя к равновесию, целостности духовной жизни человека в «Нарциссе и Гольдмунде», «Паломничестве в Страну Востока», «Игре в бисер» (1943).

Важнейшее место на протяжении всего этого пути занимает *идея игры*. Игра как особый творческий феномен воплощает для Гессе гармонизирующую, сакральную музыкально-числовую структуру космического универсума, глубину общечеловеческой культуры и стремление при помощи языка искусства изобразить путь к идеалу. Игра как один из аспектов мировоззрения писателя, как один из базовых элементов его поэтики, как устойчивый художественный прием находит свое творческое воплощение почти во всех крупных произведениях Гессе, начиная именно с 1910-х годов. Через игру писатель обращается к духовному миру человека, показывая все его неисчерпаемое многообразие. Именно игра помогает понять главное – человека, со всеми его взлетами и падениями, человека, который сам является целостностью, гармоническим универсумом.

Особо подчеркнем, творческая манера Гессе не вписывается в прокрустово ложе каких-либо традиционных литературных направлений и течений XX века. Наследие писателя и его творческая манера не поддаются однозначной каталогизации, что позволяет нам говорить об уникальности как Гессе - писателя, так и Гессе – человека.

Несмотря на огромное количество зарубежной и отечественной научно-критической литературы по творчеству Г. Гессе, феномен игры в прозе писателя 1910-х годов практически не исследован. Отдельные наблюдения в русле этого явления можно встретить в работах исследователей как западного (Б. Целлер, Ж. и М. Сенэс, К. Зекендорф, Х. Брок, Т. Зи-

олковски, М. Бёттхер, Ф. Михельс, Д. Милек, М. Баулби, К. Вейбель, Х.Д. Циммерман, Р. Фридман, Ф. Бёттгер, Ф. Баумер, Ф. Браун, Э. Хильшер, К. Шмид, В. Янке и др.), так и отечественного (В.Д. Седельник, А.Г. Березина, Н.С. Павлова, Р.Г. Каралашвили, Д.В. Затонский, Н.О. Гучинская, С.С. Аверинцев, А. Науменко, Н.С. Лейтес, А.Э. Гутманис, А.В. Гулыга, Т.Е. Некрасова и др.) литературоведения.

Традиционно в отечественном гессеведении игру у писателя связывают с романом «Игра в бисер» либо отыскивают ее «следы», начиная с романа «Степной волк». Однако игра, игровое начало явственно «заявляет» о своем присутствии именно в прозе 1910-х годов, начиная с «Демьяна», «Кляйна и Вагнера», «Последнего лета Клингзора». Автор придавал огромное значение этим произведениям, так как они озаменовали рождение и становление новой творческой манеры, того направления, которое сам Гессе определил как «Путь внутрь» (*Weg nach Innen*). «Демьян» занимает в творческом наследии писателя центральное место, являясь своеобразной точкой отсчета на пути формирования новой творческой манеры. «Демьян» - это такое произведение, которое генерировало основные, выработанные уже здесь, идеи во всю дальнейшую прозу писателя.

Актуальность темы диссертации определяется необходимостью изучения различных аспектов поэтики произведений Г. Гессе в начале третьего периода творчества (1917-1927 гг.), которые стали отправной точкой кардинального изменения художественной манеры повествования и оказали непосредственное влияние на все последующее творчество писателя.

Научная новизна исследования обусловлена тем, что, несмотря на высокую степень изученности творчества Г. Гессе, в русской германистике феномен игры в прозе Г. Гессе 1910-х годов никогда специально не рассматривался, так как традиционно связывался с прозой последующих десятилетий и, в особенности, с романом «Игра в бисер» (1943), а также тем, что исследуемые нами произведения, в особенности «Кляйн и Вагнер», «Последнее лето Клингзора», «Краткое жизнеописание» в отечественном гессеведении никогда ранее не подвергались комплексному анализу.

Объектом исследования в диссертации являются следующие произведения Г. Гессе: роман «Демьян. История юности Эмиля Синклера» (*Demian. Die Geschichte einer Jugend von Emil Sinclairs*, 1919), повесть «Кляйн и Вагнер» (*Klein und Wagner*, 1919), новелла «Последнее лето Клингзора» (*Klingsors letzter Sommer*, 1919), фикциональная автобиография «Краткое жизнеописание» (*Kurzgefasster Lebenslauf*, 1925), а предметом

исследования – моделирование действительности при помощи игры в пространстве гессевских художественных текстов.

Целью данной работы является исследование личности самого писателя и игрового пространства его прозы второй половины 1910-х годов как важнейшего слагаемого художественного мира произведений Г. Гессе. В соответствии с поставленной целью определяются следующие задачи исследования:

1. Изучить особенности творческой личности писателя, показать непосредственную связь и влияние биографии Г. Гессе на модель художественного мира его произведений;
2. Определить специфику игрового самовыражения автора;
3. Рассмотреть феномен игры в научно-философской, культурологической мысли XX века, выделить формальные и экзистенциальные признаки игры, уровни игровой реальности и раскрыть тайну игры у Гессе;
4. Выявить и охарактеризовать конкретные примеры игровой техники писателя, выступающие устойчивыми художественными приемами;
5. В каждом из исследуемых произведений установить доминанту игры в комплексе идейно-тематической и сюжетно-композиционной составляющих художественного мира произведений.

Методологическую и теоретическую базу исследования составили труды по истории и теории литературы ведущих представителей отечественной (С.С. Аверинцев, М.М. Бахтин, М.Л. Гаспаров, А.Б. Есин, В.М. Жирмунский, Д.С. Лихачев, А.Ф. Лосев, Ю.М. Лотман, Е.М. Мелетинский, В.Н. Топоров, Б.А. Успенский, О.М. Фрейденберг, В.Е. Хализев, Л.В. Чернец, А.Я. Эсслек) и зарубежной (Р. Барт, П. Рикёр, Е. Фарино, У. Эко) мысли. В работе учитываются и творчески используются достижения в изучении поэтики романтизма отечественной германистики: Н.Я. Берковского, А.Б. Ботниковой, А. Гугнина, А.И. Дейча, В.М. Жирмунского, Е. Карабеговой, А.В. Карельского, А.В. Михайлова, Г.В. Стадникова, Ф.П. Федорова, Д.Л. Чавчанидзе; есть прямое или косвенное обращение к трудам Ф. Баадера, Ж. Батая, М. Бубера, Й. Гёрреса, Х. Ортеги-и-Гассета, Ф.О. Рунге, И.Г. Фихте, М. Фуко, М. Хайдеггера, Ф. Шлегеля М. Элиаде и других.

К изучению категории игры обращались как отечественные, так и зарубежные философы, психологи и культурологи - Л.С. Выготский, А. Гулыга, Л. Столович, М. Эпштейн, Т. Апинян, Д.Б. Эльконин, Л. Ретюнских, Й. Хейзинга, Г.Г. Гадамер, Э. Финк, Ж. Делёз, Р. Кайюа и другие, мнение которых в нашей работе учитывается и творчески используется.

В работе были использованы методы структурно-семантического, культурологического и контекстуального анализа.

Теоретическая значимость диссертации определяется продуктивностью исследования игры, игровой поэтики в творчестве Гессе 1910-х годов, а также в произведениях как предшествующего, так и последующего периодов. Работа вносит определенный вклад в осмысление тенденций немецкоязычной прозы первой половины XX века, получивших отражение как на идейно-содержательном, так и на образно-художественном уровнях.

Практическая значимость исследования заключается в том, что ее основные положения, конкретные наблюдения и результаты могут быть использованы в вузовской практике преподавания общих курсов «Истории зарубежной литературы XX века», а также включены в программы спецкурсов и спецсеминаров для студентов филологических факультетов высших учебных заведений.

Апробация работы. По теме диссертации опубликовано 7 работ. Диссертация обсуждалась на заседаниях кафедры зарубежной филологии факультета филологии и журналистики Российского государственного университета имени Иммануила Канта. Основные положения диссертации докладывались на XXIX, XXX научных конференциях профессорско-преподавательского состава, научных сотрудников, аспирантов и студентов филологического факультета Калининградского государственного университета (1998, 1999), на международной научной конференции «Романтизм: два века осмысления» (2003) в Зеленоградске, на Международной научной конференции «Оценки и ценности в современном научном познании» (2008) в Калининграде - Светлогорске.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Жизнь и творчество Г. Гессе неразрывно связаны друг с другом. Многие факты биографии, конкретные реалии личной жизни писателя органично вплетены в художественный мир его произведений, выступая устойчивым художественным приемом поэтики, что позволяет говорить о явно автобиографическом характере его прозы. Автор-творец Гессе «погружается» в духовный мир своих героев, создавая особую, игровую психическую («магическую») реальность, моделируя в своих произведениях своеобразное «пространство духа». Кризис в личной жизни Гессе, события первой мировой войны пробуждают писателя. Пробуждение (Erwachen)

вырывает Гессе из «сонного» состояния, радикально изменяя как его самого, так и его творческую манеру. Игра, и, в частности, литературная игра, начиная с конца 1910-х годов, выступает устойчивым элементом поэтики Г. Гессе и определяет структуру и жанр произведений, выступая конститутивным элементом художественной системы.

2. Тайна игры у Гессе – это сфера эстетической свободы, где художник не субъект, а объект, где антиномии между добром и злом, нравственностью и безнравственностью снимаются через красоту. Однако писатель Гессе ни в коем случае не оказывается в пассивном, подчиненном положении, он не опредмечивается (в переводе с лат. *objectus* – предмет) в этой онтической игре. Гессе был и остается одновременно субъектом в антропной игре, в своей познавательно-творческой деятельности в эмпирическом бытии, причем субъектом свободным и предельно активным. Писатель сам создает новую художественную, эстетическую реальность, сам сотворяет новые миры в игровом пространстве своих произведений.

3. В романе «Демьян» Гессе использует и развивает важный художественный прием. Единое целое Я его героя, Эмиля Синклера, дифференцировано автором на двух самостоятельных персонажей, которые воплощают реальную и потенциальную личности, светлую и темную стороны одной души. Именно это, выраженное художественным языком, «раздвоение» личности Синклера позволяет нам говорить об игре в двойничество. Игра в двойничество усилена и удвоена писателем. Роман вышел под псевдонимом Э. Синклера, следовательно, Синклер – это «двойник», игровая маска самого писателя Г. Гессе. Анализ субъективного хронотопа героя позволяет установить тождество бессознательного с демоном Э. Синклера – Максом Демианом и другими персонажами романа. Мотив игры с демоном – поиск героем своей сущности. Игра с демоном есть не что иное, как игра со своим бессознательным. Мотив игры с демоном, кроме того, выполняет в «Демьяне» композиционную и сюжетообразующую функцию.

4. В повести «Кляйн и Вагнер» театральное пространство, мотив маски, и игра метаморфоз являются конститутивными элементами произведения. Маска Вагнера помогает герою проникнуть в таинственный мир его бессознательного, его души. На уровне повествования происходит дифференциация пространства не только на реальное (объективное) и ир-

реальное (субъективное пространство героя), но и на сценическое и закулисное пространства, где сценическим является физическое пространство и время, а закулисным – череда рефлексий героя, своеобразное «пространство духа» Фридриха Кляйна. Мотив маски является структурообразующим, что подчеркивается названием повести. Отказ от маски и процесс идентификации героя символизирует последнюю метаморфозу Кляйна, его духовное возрождение через смерть на пути к гармонии.

5. В «Последнем лете Клингзора» писателем, в контексте экзистенциальной и ориенталистской философии, на *онтологическом* и *аксиологическом* уровнях исследуется сущность бытия и инобытия творческой личности, при помощи *игры* преодолевающей одиночество, страх смерти и, благодаря *искусству*, обретающей бессмертие человеческого духа. Через физическую смерть Клингзор достигает слитности с миром, он использует все свои «десять жизней» и после очередной метаморфозы становится частью бытия, переходя в экстратемпоральный модус возрождения.

Цели и задачи, поставленные в диссертации, а также предмет ее исследования определили **структуру** работы. Диссертация включает в себя введение, две главы, заключение, примечания и библиографию.

Основное содержание работы

Во **Введении** аргументируется актуальность избранной темы, определяются цель и задачи исследования, структура работы, обосновывается степень новизны, сообщается об апробации работы и ее научно-практической значимости, а также приводятся основные векторы изучения творчества писателя в зарубежном и отечественном литературоведении.

Первая глава «Творческий акт» включает два параграфа, причем «открывает» ее не параграф «Игра», носящий теоретический характер, а параграф «Творец». Принимая во внимание самобытность, исключительность личности и творчества Гессе, логика подобной рокировки в структуре диссертации становится понятной, поскольку не Гессе «приложим» к игре, а игра соотносится с писателем Гессе.

В первом параграфе «Творец» рассматривается неразрывная связь биографии Гессе с его творчеством, исследуются истоки творчества писателя и на примере анализа «Краткого жизнеописания» и других произведе-

ний выделяются конкретные художественные приемы игровой поэтики автора.

Гессе на протяжении всей жизни был в первую очередь поэтом, что объясняет богатую метафорику и символику его художественного языка, сложность и многозначность художественных образов его прозы. Ему, как поэту, был открыт сакральный смысл божественной игры космоса. Многие факты биографии, конкретные реалии личной жизни писателя органично вплетены в художественный мир его произведений, выступая устойчивым художественным приемом поэтики, что позволяет говорить о явно *автобиографическом характере его прозы*. Игра, игровое начало в прозе Гессе тоже берет свое начало в творческой фантазии писателя и его метафорическом языке.

Сильное влияние на писателя оказали идеи пиеизма, взгляды Я. Буркхардта, идеи романтической литературы (прежде всего Новалиса, Гофмана и др.), ницшеанского аполлонически-дионисийского толкования искусства, аналитической психологии К.Г. Юнга и, в особенности, многие идеи ориенталистской философии, ставшие неотъемлемым, если не главным слагаемым художественного мира его произведений и важнейшим элементом поэтики.

В 1910-е годы Гессе полагал, что культура Запада переживает духовный и нравственный упадок, поэтому он искал пути ее возрождения, обогащения с помощью достижений других, ориенталистских культур. Из *индийской философии* Гессе усваивает и творчески перерабатывает идею тождества противоположностей, идею достижения гармонии посредством созвучия стремлений собственной души с мировым духом, учение о метемпсихозе. Из *философской мысли античного Китая - идею биполярности бытия*, опирающегося на гармоническое взаимодействие полярных категорий *инь* и *ян*. Любая из этих полярных категорий «включает» в себя потенцию противоположного и являет в Дао единое целое. Интересно, что идея *биполярности бытия* характеризует саму специфику мышления писателя, а также явно проявляется на идейно-тематическом и сюжетно-композиционном уровнях его произведений. В «Демьяне», например, фигуры героев фрау Евы и Демьяна можно рассматривать как персонификацию двух категорий *инь* и *ян* в сознании Эмиля Синклера («Демьян»).

Становление Гессе как творческой личности начинается во многом с ученичества, подражания немецким романтикам, о чем свидетельствуют сборник стихотворений «Романтические песни» (1899) и сборник символической прозы «Час после полуночи» (1899), включающие Гессе в художественную концепцию немецкого «неоромантизма» последнего десятилетия XIX века. Уже в этих сборниках и, особенно, в «Часе после полуночи» тема искусства, творческой личности становится ведущей. Останься Гессе на этих позициях, он так бы и остался в истории немецкой литературы как подражатель, эпигон, талантливый стилизатор и не более. Но в своем дальнейшем творчестве писатель глубоко проникает в сложную природу художественного мышления романтизма, переживая, развивая, трансформируя и отдавая своеобразную дань *романтической фантазии*.

Появлению «нового» Гессе читатели «обязаны» тем обстоятельствам, которые произошли в жизни писателя в 1910-е годы. Эти трагические события – испытание Гессе на прочность: первая мировая война, смерть отца, Иоганнеса Гессе, в марте 1916 года, психическое заболевание жены – Мии (Марии Бернулли), а позже обострившиеся непримиримые разногласия между супругами (начавшиеся еще в 1909-1910 годах), которые впоследствии закончились разводом. Скрепление названных четырех факторов привели Гессе к глубокой депрессии и внутреннему кризису, выйти из которого ему во многом помог психоанализ, собственное мужество и творчество. По сути дела, Гессе преодолевает свой кризис и излечивается от него благодаря искусству.

Мир внутренней гармонии, мир искусства и эстетической реальности у Гессе существовал раньше параллельно миру физической реальности.

Кризис в личной жизни Гессе, события первой мировой войны пробуждают писателя. *Пробуждение* (Erwachen) вырывает Гессе из «сонного» состояния, радикально изменяя как его самого, так и его творческую манеру. *Пробуждение* у Гессе предполагает душевное потрясение и перерождение, кардинальное изменение человека, его просыпание к настоящей, полнокровной жизни, его сознательное дифференцирование от людской массы. О своем *пробуждении*, *просыпании* писатель говорил неоднократно как в своих художественных произведениях, так и в эссе и статьях. Например, в «Кратком жизнеописании» (1925г.), в эссе «Воспоминания о Гансе»

(1936г.), «Воспоминание об Андре Жиде» (1962г.), в «Предисловии к изданию «Войны и мира» 1946 года». Герои произведений Гессе - Синклер, Кляйн, Клингзор - также проходят через *пробуждение*.

В 1910-е годы писатель изменяет стилистику своих произведений, кардинально трансформирует повествование и внешнюю форму, он обращается к *игре*, в том числе *литературной игре*. Это уже не ровная, спокойная лирически-философская проза прежнего Гессе, а новаторская, эмоционально-напряженная, экспрессивная проза.

Литературная, интеллектуальная игра становится важнейшим элементом поэтики множества его произведений, в которых моделируется своеобразное «балансирование», *игра* между реальным и ирреальным, магическим художественным пространством; используются различные художественные приёмы – литературная мистификация, стилизация, ирония, парадокс, алогизм; постулируются характерные, стилистически-знаковые принципы – интертекстуальность, «текст в тексте», зеркальность, семантика отражения, сновидение, «размывание» фабулы, сюжета, языковая игра.

Игра уже в эти годы выявляет себя в поэтике Г. Гессе на онтологическом, аксиологическом уровнях, определяет структуру и жанр произведений, выступает конститутивным элементом художественной системы. Перечислим лишь некоторые примеры *новой художественной техники* Гессе: *игра с читателем* (игра с именами героев и обозначением топосов, аллюзивные, закодированные заглавия, открытые финалы), *игра с жанровыми формами* («Демьян»), *игра с художественной формой* («Последнее лето Клингзора», «Краткое жизнеописание»), *моделирование «игрового» хронотопа* (совмещение реального хронотопа с ирреальным, «магическим» хронотопом внутреннего мира героев, проецированным во вне).

Именно в этот период выкристаллизовался окончательно и приобрел свою законченную форму еще один важный *художественный прием*, который мы обозначаем как «*принцип волны*». Повествование Гессе напоминает (чего не было отмечено отечественной критикой) характерный принцип поэзии Древнего Китая - технику «откатных и перекатных» впечатлений.

Поясним как он «работает». Мысль писателя в тексте не имеет изначально твердой и законченной формулировки. Она творится на глазах читателя, и читатель, если он внимателен, участвует в этом действии. Эта

мысль автора (не важно, высказана она героем, либо повествователем), возникнув однажды, как бы откатывается назад, затихает на какое-то время, чтобы затем быть повторенной еще раз, а порой – еще и еще. Возвращаясь, как волна возвращается назад, эта мысль каждый раз расширяется, обогащается дополнительными смыслами, комментариями, каждый раз «обрастает» новыми нюансами и обертонами, возвращая читателя каждый раз и к ее первоначальной формулировке, порой достаточно сильно трансформированной. Гессе, по сути, *изображает сам процесс жизни, бытия авторской мысли* в художественном поле текста. Эта обогащенная мысль существует порой в виде своеобразных фрагментов, которые получают дополнительные комментарии в следующем «набегающем» фрагменте. «Принцип волны» наглядно иллюстрирует *игру мысли писателя*, постепенно подводящего реципиента к постижению окончательного смысла. Однако и здесь, частенько, читатель бывает обманут (эффект обманутого ожидания – еще один из способов проявления игры у Гессе), так как финалы книг писателя открыты, они распахнуты навстречу множеству смыслов.

В прозе писателя возникает декларативная и демонстративная обнаруженность, игровая, *ироническая заданность художественных приемов*. Весь текст «Краткого жизнеописания» строится на искусной *ироничной игре*, автор как бы «подталкивает» читателя к постижению смысла, не раскрывая его до конца. В иронической мысли Гессе очень тонко выражено главенство выражаемого перед самим выражением. В самое тяжелое для Синклера время Демиан, желая его подбодрить, с иронией замечает, что жизнь распутника является лучшей подготовкой для мистика («Демиан»).

В то же время в прозе Гессе этого времени мы ощущаем и *трезвотрагическую иронию* творца, сознательно и твердо противопоставившего хрупкую идею всепобеждающего, гармонического искусства хаосу идеологических форм и установок реалистического мира. Эта бескомпромиссная и целенаправленная позиция «тихого идиллика» Гессе, которой писатель остался верен до конца жизни, показала всю силу и мощь его человеческого Духа. Гессе не побоялся спуститься в темный мир бессознательного, в демонический хаос материнского начала, в хаос первобытных мифологическо-символических форм и инстинктов, в ад собственного Я для того,

чтобы отыскать свою сущность, чтобы возродиться к новой жизни, чтобы (как это сделал в свое время и Данте) собственным примером указать людям путь к спасению и совершенству. Образцом первого художественного погружения в бездну ада собственного *Я* является роман «Демьян», в котором Эмиль Синклер оказывается порой в стихии темного мира, Дьявола, где не действуют никакие нравственные установки. Однако, даже оказываясь в безднах ада и поклоняясь новому божеству, Абрахасу, Синклер руководим Богом и стремится к гармонии и раю. Так же, как для Данте спуск в ад нравственно эквивалентен восхождению, так и для Гессе *Weg nach innen* одновременно означает путь вверх. Художественное творчество, поиск новых, в том числе игровых, форм в искусстве, сама идея игры приведут писателя к его итоговому роману «Игра в бисер», в котором идея игры будет означать главное: «изысканную, символическую форму поисков совершенного, возвышенную алхимию, приближение к внутренне единому над всеми его ипостасями духу, а значит – к Богу».

В итоговом романе «Игра в бисер» игра получит свое законченное выражение в самых разнообразных формах, но, мы особо подчеркиваем это, в поэтике Гессе игра, игровые формы проявляются достаточно зримо уже в 1910-е годы.

Второй параграф «Игра» посвящен изучению философско-эстетических, культурологических концепций игры в XX веке, рассмотрению формальных и экзистенциальных (переживание и осознание игры) признаков игры, выявлению уровней игровой реальности и раскрытию тайны игры у Г. Гессе.

Мы обращаемся к феномену игры именно в XX веке, так как сама игра – как важнейшая *эстетическая* категория – была наиболее полно изучена в это время. Нам будет интересно проследить, как «закодирована» игра в произведениях Г. Гессе. Мы не ставим своей задачей проследить генезис игры от ее истоков до настоящего времени, однако некоторые выходы за обозначенный нами рубеж – XX век, допускаем. Из нашего анализа игры мы *исключаем постмодернистскую игру* как явно выходящую за рамки парадигмы «классической» игры по своим целям, задачам, формам и художественному воплощению, а так же потому, что постмодернистская игра глубоко чужда поэтике и мировоззрению писателя.

Игра является важнейшим феноменом бытия, который начинает исследоваться еще с античности. Платону принадлежит важная мысль о дифференциации игры на *онтическую* (первичносущую), божественную и *антропную*. В кантовско-шиллеровской традиции игра относится к категории эстетического, связывается с искусством и занимает важное место, являясь принадлежностью человека. В философско-эстетической, культурологической мысли XX века феномен игры наполняется новым философским содержанием. Игра выступает универсальным способом постижения действительности, она становится синонимом интеллектуального отношения к жизни и занимает важное место в искусстве, представляя собой определенную модель действительности. В научно-философской, культурологической мысли XX века прослеживаются две антагонистические позиции по поводу места, которое занимает человек в игре. Согласно первой (Финк, Лотман, Гулыга, Столович, Боров, Кривко-Апинян, Ретюнских), человек является *субъектом игры* (*антропная игра*), согласно второй (Хайдеггер, Маркузе, Гадамер, Бахтин, Лосев) - человек является *объектом игры* (*онтическая игра*). В позиции Хейзинги нет четкой однозначности по этому вопросу.

Мы опираемся на *три уровня бытия игры*, которые выделяет Л. Ретюнских: *эмпирическое бытие* (совокупность относительно константных социокультурных образований, за которыми традиционно закреплено название игры, которые моделируются и осуществляются в соответствии с ее признаками), *экзистенциальное бытие* (комплекс переживаний, чувствований, мыслей, оценивающих определенный момент бытия как игру, что придает игре характер интерпретативной реальности), *коммуникативное бытие* (коммуникация, осуществляемая через интерактивное взаимодействие или субъект-субъектные отношения). Мы добавляем к этой триаде четвертый уровень - *метаэмпирический, трансцендентальный уровень игры*, на котором творчество приравнивается у Гессе к акту мироздания. В XX веке ситуация «игровой реальности» выглядит следующим образом – *объектом онтической игры* является *автор*, перед лицом мироздания и бытия, а *субъектом игры* является *произведение, текст*.

Художественное сознание автора-творца обязательно включает игровое начало. Игра выступает своеобразной матрицей творчества, а фанта-

зия писателя, художника творит новые миры. *Основа игры* – это неизведанное давление Воли на человека. Какая-то бытийная воля вступает в писателя, играючи в нем осуществляется, и писатель Гессе является ее проводником так же, как в свое время трагический автор греческой трагедии выступал своеобразным медиумом между божественным и человеческим мирами, через которого бог ясно выражал свою волю.

Тайна игры у Гессе – это сфера эстетической свободы, где художник не субъект, а объект, где антиномии между добром и злом, нравственностью и безнравственностью снимаются через красоту. Однако при этом не следует забывать, что писатель Гессе ни в коем случае не оказывается в пассивном, подчиненном положении, он не опредмечивается в этой онтической игре. Гессе был и остается одновременно субъектом в своей познавательно-творческой деятельности в эмпирическом бытии, причем субъектом предельно активным. *Онтическая игра* спроецирована на писателя и поэта Гессе свыше. Еще раз подчеркнем, писатель оказывается ее проводником и, таким образом он оказывается сопричастным *онтической игре* как Демиург, который уже при помощи собственной *творческой игры*, здесь на земле, создавая художественный мир своих произведений, творит мир из хаоса, в который он (Гессе) опускается в это переломное, кризисное время своей личной жизни.

Писатель сам создает новую художественную, эстетическую реальность, сам сотворяет новые миры. Он слишком высоко чтит свое служение человеческому Духу и высокому искусству, чтобы оставаться только пассивным орудием, слепой игрушкой в божественных руках. Он сам - Творец, он сам экспериментирует и играет с художественными формами, сам, как и его герой, художник Клингзор, дирижирует звездами, вносит в мир ритм собственного сердца, передает миру «вибрацию собственной души». Гессе выполнил свою главную творческую задачу - он примирил, привел в гармоническое сочетание онтическую и антропную игру в своем творчестве, в художественном мире своих произведений.

На примере судьбы и творчества Г. Гессе мы имеем дело со *свободной игрой мыслей* писателя, его стремлением к возвышенному, духовному началу, с попыткой приведения в гармоническое единство материи и духа, человеческой души и божественного духа. Мысль у писателя – живая, она

осуществляет свободное действие в соотношении с волеизъявлением Гессе, она соотносит его с неким божественным Абсолютом, свет которого открыт и доступен писателю, а через него и реципиенту. Мы предлагаем собственное определение игры: *Игра – замкнутое инобытие Я в моделируемой (игровой, художественной) реальности; самоопределение субъекта, акцентирующее сам процесс действия в его целеполагании в состоянии абсолютной свободы творческой личности и направленное на преобразование объективной реальности. Эстетическая категория, существующая вне моральных императивов, заключающая цель в себе самой и осуществляемая по определенным (игровым) правилам, которые устанавливает сам Творец.*

Вторая глава «Игровое пространство прозы Г. Гессе 1910-х годов» посвящена выявлению конкретных художественных приемов игровой техники писателя и определению доминанты игры в каждом из трех произведений – «Демриан», «Кляйне и Вагнере», «Последнем лете Клинтзора», реализованной на идейно-тематическом и сюжетно-композиционном уровнях текста.

В первом параграфе «Демриан». Игра в двойничество, мотив игры с демоном» мы рассматриваем важнейший художественный прием поэтики писателя – формальную дифференциацию главного героя на двух самостоятельных персонажей, что позволяет говорить об игре в двойничество, исследуем «ландшафты души» Э. Синклера, анализируем художественный мир романа, идейно-тематическую направленность, сюжетно-композиционные особенности, жанровую природу романа и важнейшие символические образы, выступающие константными мотивами.

По жанру «Демриан» - философско-религиозный, символический, «биографический» роман, в котором повествование разворачивается от лица рассказчика – главного героя Эмиля Синклера, он же – автор (роман вышел под псевдонимом Э. Синклера). Это сознательная установка Г. Гессе, подчеркивающая идентичность автора, писателя Синклера, и героя.

В основе построения «Демриана» лежит двухмерное, состоящее как бы из двух Я существо, так сказать, реальная и потенциальная личности. Эти личности представлены двумя разными персонажами. Роман Гессе назван именем двойника главного героя Эмиля Синклера, что подчеркивает важ-

ность этого персонажа в художественном пространстве произведения. Макс Демиан воплощает *alter ego* Синклера, его стремление к совершенству. Роман построен в форме исповеди, в форме записок Синклера, вспоминающего события своей юности, поэтому череда фрагментов - воспоминаний имеет выборочный характер. Герой рассказывает лишь о тех событиях, которые кажутся ему наиболее важными и наиболее трагичными.

Особую достоверность описываемому пути героя придает исповедальная форма романа. «Моей историей» называет ее автор, он же двойник героя - Эмиля Синклера. Следовательно, мы имеем дело с «биографическим» романом, действие которого разворачивается в форме дневниковых записок. Выстраивается любопытная модель *удвоенного двойничества*: Автор - Эмиль Синклер, Синклер - Макс Демиан.

В «Демиане» писатель обращается к художественной условности, к *игре в двойничество*, и, шире, к *литературной игре*, так как за «писателем» Синклером, он же герой романа, скрывается сам Гессе. Возникает тонкая игра, нюансировка, балансирование между образами, именами «двух» писателей – Гессе и Синклера. Итак, Эмиль Синклер на *внешнем, формальном* уровне, есть намеренное отделение себя, писателя Гессе, от другого «писателя» и героя – Эмиля Синклера.

Игра в двойничество в «Демиане» являет нам яркий и знаковый пример *литературной игры, мистификации*, впоследствии ставшей важным идейно - композиционным художественным приемом Гессе, на уровне композиции уже на первом этапе «вхождения» читателя в текст романа. Речь идет о подзаголовке и «Предисловии» «Демиана». Общеизвестно, что писатель первоначально скрыл свое имя за *псевдонимом* Эмиля Синклера. Этим именем Гессе подписывал несколько своих эссе и публицистических статей в 1917 - 1920 годах, первая из которых – «Если война продлится еще два года» - вышла в ноябре 1917 года.

В автобиографическом очерке «Детство волшебника» (1923г./ в печати – 1937г.), Гессе говорит по поводу ситуации с псевдонимом, что его всегда привлекал процесс собственных изменений, метаморфоз. Отметим, что *тема метаморфоз* сквозной нитью проходит во всех анализируемых нами произведениях этого периода и наиболее сильно воплощена в «Кляйне и Вагнере». Далее Гессе пишет: «Став взрослым челове-

ком и занявшись профессией литератора, я неоднократно повторял попытку спрятаться за моими произведениями, нырнуть, утаиться за многозначительным *измышленным именем*; попытки эти, как ни странно, то и дело навлекали на меня раздражение моих коллег» (курсив наш. - В.М.). В прекрасном переводе С. Аверинцева есть незначительная для перевода, но важная для общего смысла фразы и наших наблюдений деталь. В нашем переводе – игроизированными именами («...spielerische Namen»), в данном случае – именами *других*.

В поэтике писателя жанровые, тематические и другие стилизации, игра с географическими названиями, *игра с именами* встречаются очень часто и являются сознательным художественным приемом. Это и видоизмененные имена друзей, анаграммы знакомых и близких людей, которыми писатель наделяет героев многих, если не всех, своих произведений. Например, двойник главного героя, художник Луи Жестокий из «Последнего лета Клингзора» - это Луи Муайе, друг Гессе, швейцарский художник; Ганс Резом из «Паломничества в Страну Востока» - анаграмма фамилии швейцарского музыканта и писателя Ганса Мозера и т.д.

С «Демидана» начинается кардинально изменяться как сам писатель, так и его творческая манера, поэтика его произведений и поэтому «писатель» Э. Синклер - это также не только двойник, а своеобразная *игровая маска* писателя. Осуществляется именно *игра в двойничество*, так как герои произведений Гессе, каких бы имен они не носили, являются не только проекциями писателя, но и носителями авторских идей, воплощенных им в художественных образах. «Демидан» является «стартовой площадкой» нового Гессе, который отбрасывал известность писательских как заслуг, так и неудач раннего стилизаторства «прошлого» Гессе. Попытка дистанцирования Гессе от Синклера, при почти полной «аутентичности» автора и персонажа, была необходима писателю для большей правдоподобности, убедительности, объективности рассказываемой истории. Хоть Синклер и призывает читателя в «Предисловии» поверить в реальность своей истории, но мы понимаем, что это тоже *игра* Гессе, *сознательный художественный прием*, так как Синклер, при всей автобиографичности этого образа, не живой человек, и даже не сам писатель Гессе, а художественный образ. Роман «Демидан» - это биография Души

Синклера, и она написана эмоционально ярко потому, что писатель определяет для себя и героя поиск высших ценностей, он не допускает каких-либо компромиссов. В «Демияне» тема пробуждения является знаковой, звучит наиболее мощно и выполняет важную функцию в идейно-тематической плоскости романа. Писатель прослеживает этапы становления души Синклера на пути к самому себе.

Обозначим наиболее яркие слагаемые *символической сферы* романа: онирическая и орнитологическая символика; символы каиновой печати, родительского дома, Абраксаса, зеркала/отражения, огня, музыки, воды/дождя, дня/ночи, сердца, сада и другие. В *зеркале/отражении* – наиболее зримо прослеживается *игра в двойничество*, так как мир образов, в котором живет герой, как и мир персонажей романа, есть *зеркальное отражение* его внутреннего Я. Практически все символы в романе «работают» в одном направлении и преследуют у Гессе одну цель: в образной, символической, метафорической формах показать мучительный *путь становления души героя*, трудность зарождения истинной человечности.

Душа Синклера в процессе поиска собственного пути, собственной судьбы ведет своеобразную *игру со своим демоном* – Максом Демияном. Анализ субъективного хронотопа героя позволяет установить тождество бессознательного с демоном Э. Синклера – Максом Демияном и другими персонажами романа – Кромером, Писториусом, Кнауером, фрау Евой. Мотив *игры с демоном* – поиск героем своей сущности. Игра с демоном есть не что иное, как игра со своим бессознательным. Мотив *игры с демоном*, кроме того, выполняет в «Демияне» композиционную и сюжетообразующую функцию.

Во втором параграфе «Кляйн и Вагнер». Театральное пространство и мотив маски» исследуется тема пути, заданная в «Демияне», специфика хронотопа, сфера мотивов повести.

Игра, игровое поведение, сознание у Гессе противопоставлены закрепощенному, нормативному, догматическому сознанию. Именно игра позволяет Фридриху Кляйну повернуться лицом к собственным желаниям и мечтам, отыскать за напластованиями общепринятых, официально узаконенных ролей и масок свое собственное, целостное Я.

Подчеркнем изначально, что «Кляйн и Вагнер» - не драматическое произведение. Однако мотив маски, особая театральность, сценичность, проблема игры, ирреальность происходящих событий оказываются в повести конститутивными для постижения ее смысла.

В повести происходит дифференциация пространства не только на реальное (объективное) и ирреальное, декларативно симультанное (субъективное пространство героя), но и возникает особое театральное пространство, разделенное на «сценическую» и «закулисную» части. *Сценической* является физическое, реальное, линейное пространство и время, а *закулисной* – череда хаотичных воспоминаний, рефлексий героя, своеобразное «пространство духа», пространство памяти Фридриха Кляйна. Сценическое пространство является в повести замкнутым, малым, закулисное – разомкнутым, великим. Сценическое пространство – это пространство иллюзии, закулисное – пространство реальности героя.

Мотив маски концептуально и декларативно задан как на идейно-тематическом, композиционном, так и на других уровнях текста. Мотив маски скрепляет воедино пять глав повести, представленных как фрагменты, своеобразные акты действия спектакля (дробящиеся в свою очередь на отдельные сцены, мизансцены и эпизоды), главным героем, актером, а порой и режиссером которого является Фридрих Кляйн, ощущающий себя «нелепым шутком». Маску «носит» и возлюбленная героя – Терезина.

С *мотивом маски* в повести тесно связана *тема смерти*. Смерть – это обретение Кляйном своего истинного Лица, но смерть – это лишь одна из *метаморфоз* человеческой души, одна из многочисленных метаморфоз Кляйна на его тернистом пути к своей ипостаси. *Мотив маски* является структурообразующим, что подчеркивается названием повести. Отказ от маски и процесс идентификации героя символизирует последнюю *метаморфозу* Кляйна, его духовное возрождение через смерть на пути к гармонии.

Третий параграф «Последнее лето Клингзора». Онтология и аксиология игры со смертью. Тема искусства» освящает гуманистическую значимость искусства и созидательную, творческую деятельность в жизни художника Клингзора и писателя Г. Гессе. Эта новелла – наиболее

новаторское произведение Гессе, в котором проводятся смелые эксперименты с художественной формой и содержанием.

В «Последнем лете Клингзора» писателем, в контексте экзистенциальной и ориенталистской философии, на *онтологическом* и *аксиологическом* уровнях исследуется сущность бытия и инобытия творческой личности, при помощи *игры* преодолевающей одиночество, страх смерти и, благодаря *искусству*, обретающей бессмертие человеческого духа. В образе Клингзора Гессе символически изобразил трагическое существование человека в первой трети XX века, его экзистенциальное одиночество и безысходность.

По мысли писателя, *только искусство* способно преобразовать этот мир, сняв трагическое ощущение смерти, ибо главная *ценность игры, игры со смертью* в том и состоит, что она позволяет обмануть, переиграть время, преодолеть смерть, пусть не в физической, так в эстетической сфере. Клингзор побеждает смерть. Он максимально использует все свои «десять жизней» в битве со смертью, становясь частицей бытия и при помощи своего искусства переходя в экстратемпоральный модус возрождения.

В принципиальной открытости финала новеллы заключен важный смысл – Клингзор, словно феникс, *воскресает* к обновленной жизни точно так же, как это происходит с самим Гессе в то жаркое июльское лето 1919 года в Тессине.

В **Заключении** приводятся основные итоги исследования, формулируются выводы о феномене игры и игровом пространстве у Г. Гессе. *Игровое пространство прозы* Гессе – это некий культурологический космос, верхом которого является непрогнозируемый Хаос, а центром – творческая личность автора. Это выражение богатейшего восприятия культуры творческим актом. Автор-творец этот Хаос несколько гармонизирует.

Основные положения диссертации и научные результаты отражены в следующих публикациях:

1. Малащенко, В.В. Тема двойничества в повести Г. Гессе «Демиян» / В.В. Малащенко // Художественное мышление в литературе XVIII-XX веков: Сборник научных трудов. Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 1996. С. 96-103. - 0,5 п.л.

2. Малащенко, В.В. Проблема игры в повести Г. Гессе «Кляйн и Вагнер» (1919) / В.В. Малащенко // Балтийский филологический курьер: Научн. журнал. Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 2000. С. 35-46. - 0,5 п.л.
3. Малащенко, В.В. Театральное пространство и мотив маски в повести Г. Гессе «Клейн и Вагнер» (1919) / В.В. Малащенко // Тезисы I Международной конференции «Литература в системе искусств: методология междисциплинарных исследований». Санкт – Петербург: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2000. С. 65-66. - 0,1 п.л.
4. Малащенко, В.В. Литературная игра как дань романтической фантазии: «Краткое жизнеописание» Г. Гессе / В.В. Малащенко // Романтизм: два века осмысления: Материалы международной научной конференции. Зеленоградск. 10-13 октября 2002 г. Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 2003. С. 81-95. – 0,5 п.л.
5. Малащенко, В.В. Мотив маски и театральное пространство в повести Г. Гессе «Кляйн и Вагнер» (1919) / В.В. Малащенко // Вестник Калининградского государственного университета. Вып. 1: Сер. Языки, литература и культура стран Балтийского моря. Калининград: Изд-во Калинингр. ун-та, 2004. С. 67-73. - 0,5 п.л.
6. Малащенко, В.В. Игра со смертью как онтологический принцип в новелле Г. Гессе «Последнее лето Клингзора» (1919) / В.В. Малащенко // Вестник Российского государственного университета им. И. Канта. Вып. 8: Сер. Филологические науки. Калининград: Изд-во РГУ им. И. Канта, 2006. С. 84-90.- 0,5 п.л.

Публикации в ведущих рецензируемых научных журналах, включенных в перечень ВАК РФ:

7. Малащенко, В.В. Мотив игры с демоном в романе Г. Гессе «Демиан» (1919) / В.В. Малащенко // Вестник Российского государственного университета им. И. Канта. Вып. 8: Сер. Филологические науки. Калининград: Изд-во РГУ им. И. Канта, 2008. С. 81-85.- 0,5 п.л.

Малащенко Владимир Владимирович
Феномен игры в прозе Германа Гессе
(«Демиян», «Кляйн и Вагнер», «Последнее лето Клингзора»)

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Подписано в печать 15.09.2008 г.
Ризограф. Гарнитура «Таймс». Усл. печ. л. 1,4
Уч.-изд. л. 1,2. Тираж 100 экз. Заказ 162

Издательство Российского государственного университета им. И. Канта
236041, г. Калининград, ул. А. Невского, 14

